

М. М. РОМАНІВ, В. Ю. ДМИТРЕНКО, М. А. СОМОВ, В. Е. КАРПЕНКО

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ФИЛОСОФСКИЙ ВЗГЛЯД

Современные компьютерные игры проявляют себя как фактор виртуализации человеческого бытия, изменения мировоззрения, психики, СМИ-инструмент, произведение искусства и др. Таким образом, феномен компьютерных игр требует не только частнонаучного, но и философского исследования, учитывающего последние сдвиги в игровой области, что и является целью данной статьи. Сложно отрицать важность и значимость компьютерных технологий, так как человечество развивается и эти технологии, как и игровая индустрия в частности, стали одним из главных факторов общественной жизни. Конструктивным выбором человека становится не погрузиться в игровые миры настолько, чтобы они мешали активной жизнедеятельности в других областях, использовать конструктивный потенциал компьютерных игр, например, как фактор релаксации или инструмент обучения.

Ключевые слова: компьютерные игры, виртуальная реальность, информационные технологии, мировоззрение, психика, интернет-зависимость.

М. М. РОМАНІВ, В. Ю. ДМИТРЕНКО, М. А. СОМОВ, В. Є. КАРПЕНКО

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ: ФІЛОСОФСЬКИЙ ПОГЛЯД

Сучасні комп'ютерні ігри виявляють себе як фактор віртуалізації людського буття, зміни світогляду, психіки, ЗМІ-інструмент, витвір мистецтва та ін. Таким чином, феномен комп'ютерних ігор вимагає не тільки спеціалізованого, а й філософського дослідження, що враховує останні зрушення в ігровій області, що і є метою даної статті. Важко заперечувати важливість і значимість комп'ютерних технологій, так як людство розвивається і ці технології, як і ігрова індустрія зокрема, стали одним з головних чинників суспільного життя. Конструктивним вибором людини стає не зануритися в ігрові світи настільки, щоб вони заважали активної життєдіяльності в інших областях, використовувати конструктивний потенціал комп'ютерних ігор, наприклад, як фактор релаксації або інструмент навчання.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, віртуальна реальність, інформаційні технології, світогляд, психіка, інтернет-залежність.

M. M. ROMANIV, V. YU. DMITRENKO, M. A. SOMOV, V. YE. KARPENKO

COMPUTER GAMES: A PHILOSOPHICAL VIEW

Modern computer games manifest themselves as a factor in the virtualization of human existence, changes in outlook, psyche, media-tool, work of art, etc. Thus, the phenomenon of computer games requires not only a private scientific, but also a philosophical study that takes into account the latest developments in the game area, which is the purpose of this article. It is difficult to deny the importance and role of computer technologies, as mankind is developing and these technologies, like the game industry in particular, have become one of the main factors of public life. The constructive choice of a person is not to become immersed in game worlds so that they interfere with active life in other areas, use the constructive potential of computer games, for example, as a relaxation factor or a learning tool.

Keywords: computer games, virtual reality, information technologies, worldview, psyche, internet-dependence.

Введение. В наше время компьютерно-информационные технологии применяются практически во всех сферах жизнедеятельности: в производстве, в науке, в образовании, а также в повседневной жизни. Рамки использования компьютера чрезвычайно широки, начиная с детского возраста. Для каждого отдельного человека использование компьютера количественно и/или качественно разнится. Компьютер используется, естественно, как с производственным, образовательным, медиа, инфраструктурным и т. п. акцентом, так и с развлекательным акцентом. Компьютерные игры являются важным способом для отхода от обыденных проблем.

Одной из главных характеристик жизненного мира является пространство личности. На формирование этого пространства оказывает влияние сложная совокупность факторов. В современных условиях под влиянием процессов модернизации, глобализации, компьютерной виртуализации пространственные (пространство личности) характеристики жизненного мира человека претерпевают кардинальные трансформации, которые задают качественно новые социокультурные параметры для самоопределения и самореализации личности [4]. Одним из способов самореализации личности и являются компьютерные игры.

История компьютерных игр начинается в 1947 году с появлением ракетного симулятора – развлекательного средства, прототипа современных компьютерных игр. И за чуть более чем 50 лет игровая индустрия пришла к невероятным успехам. Сейчас суммированные доходы компаний, занимающихся разработкой и продвижением индустрии, составляют многие миллиарды долларов в год. Для сравнения, компания из США Blizzard Entertainment, Inc (один из мировых лидеров в производстве компьютерных игр) заработала в 2014 году 1,72 млрд долл. Аналогично в России рынок игр оставил за собой звание самого значимого и перспективно развивающегося направления российского рынка цифрового контента в 2014–2015 гг. В 2014 году самым значительным сегментом игрового рынка были многопользовательские онлайн продукты, которые составили около 40 % всего рынка (в денежном выражении). Самым быстрорастущим сегментом оказались мобильные игры, совокупный среднегодовой темп роста которых составил 23 %. Этому способствует распространение смартфонов и планшетов, улучшение их функционала, а также расширение покрытия 3G и 4G (LTE) [2].

Как мы видим, эта крупнейшая индустрия получает прибыль сравнимую с любой другой сферой. При этом она также развивается и прогрессирует:

создаются различного рода технологии (например, очки виртуальной реальности), позволяющие изучать границы человеческого сознания и использовать полученное знание в разработке игр; создаются программы по обучению через игровой процесс людей с отклонениями в развитии и т.д. Но у каждой комплексной современной индустрии (как показывают экспликации такого фундаментального понятия как «глобальные проблемы человечества») есть своя оборотная сторона медали и в данном случае сложная в анализе проблема связана, во-первых, с ролью компьютерных игр в компьютерной виртуализации человеческого бытия, а во-вторых, с влиянием компьютерных игр и виртуализации на различные аспекты психики человека и сознание как часть психики. Также компьютерные игры всё более повышают свою значимость как амбивалентные СМИ-инструменты. В определенном аспекте компьютерные игры превращаются в сложные произведения искусства.

Цель исследования. Таким образом, феномен компьютерных игр требует не только частнонаучного, но и философского исследования, учитывающего последние сдвиги в игровой области, что и является целью данной статьи.

Материалы и результаты исследования. Проблема влияния феномена игры на структурные и содержательные характеристики личности является в данном контексте ведущей, по мнению ряда ученых. В целом игровая реальность является важным фактором формирования личности в современной культуре, так как многие аспекты культуры в настоящее время всё больше приобретают форму игры. В эпоху информатизации, в XXI веке, традиционные конфликты переместились из материального пространства в принципиально новый вид пространства – компьютерно-информационный (киберпространство), в котором манипулятивные технологии приобретают все более широкое применение. Благодаря им ведутся информационные войны, осуществляется влияние на массы, дискредитируются или даже опосредованно уничтожаются оппоненты и многие другие действия [7, с. 622]. Компьютерные игры выполняют в этом контексте одну из ведущих ролей.

В то же время работы ряда ученых эксплицируют примеры позитивного влияния компьютерных игр. Так, в работах Ю. В. Фомичевой показано, что интенсивный опыт компьютерной игры оказывает значительное конструктивное влияние на личностные особенности и саморазвитие игроков. В частности, компьютерная игра представляет собой процесс, в течение которого человек контролирует свои действия, анализирует то, что с ним происходит [10, с. 57]. Однако существуют и многочисленные разнообразные свидетельства негативного влияния компьютерной игры. Так, например, по мнению в том числе С. А. Шапкина, на основе анализа широкого круга исследований очевидно, что компьютерные игры трансформируют интересы и мотивационную сферу подростка-игрока, неоднозначным образом

воздействуя на эмоциональную сферу и способность к установлению социальных контактов и когнитивные способности [10, с. 89]. Некоторые исследователи ставят вопрос об «эмоциональных последствиях» компьютерных игр. В. С. Скобин и Ю. М. Евстигнеева приходят к выводу о том, что у 38 % испытуемых возникает агрессивное состояние после окончания игры [8, с. 95]. Конечно, наибольшее влияние игровая индустрия оказывает на подростков, у которых только формируются взгляды на мир и которые претерпевают множественные психологические изменения.

Как и традиционные СМИ, компьютерные игры обладают потенциалом влияния на мировоззрение человека. В том числе посредством несоответствия возрастного рейтинга, т. к. компьютерные игры в Интернете по существу продаются в свободном доступе и любой ребенок может купить игру рейтинга «18+». Игры оказывают негативное влияние на детей и подростков, так как именно в этот период происходит становление психики и мировоззрения и именно поэтому стоит ограничивать времяпровождение детей и подростков за компьютерными играми. Кроме того, компьютерные игры часто как преобладают в структуре досуга, так и перебирают на себя время, которое ранее человек затрачивал на учебу, работу и др. Также многие отмечают, что чрезмерная игра вызывает зависимость и оказывает отрицательное влияние на здоровье: ухудшается зрение, осанка, проявляется гиподинамия.

С другой стороны, некоторые виды компьютерных игр (например, развивающие) позволяют совершенствовать внимание и воображение, помогают в обучении (например, в изучении иностранных языков, математики и т.д.). Кроме того, есть мнение, что игры помогают отвлечься от повседневных проблем, выплеснуть накопленную агрессию в виртуальный мир. Некоторые считают, что это отличный вид досуга. Игры привлекают своей красочностью и возможностью побывать в разных временных эпохах, различных ситуациях. В настоящее время все большее внимание привлекают явления, которые относятся к нравственной и духовной жизни общества. В скучной повседневности люди очень часто сталкиваются со стрессовыми ситуациями, которые порождаются одиночеством и эмоциональным обеднением, поэтому многие хотят уйти от этого однообразного мира в другой, более интересный. Именно тогда человек и создает различные виртуальные миры, способные удовлетворить его потребности и наполнить его жизнь смыслом [6, с. 193]. Не стоит исключать и возможности усиления современного молодежного экстремизма, который детерминирован появлением нового уровня проблемных вопросов социального, психологического, политического, информационного, экономического, управленческого и иного характера. И эти проблемные вопросы так же требуют серьезного рассмотрения [5, с. 99].

Основываясь на перечисленных в статье аспектах, можно утверждать, что компьютерные игры являются неотъемлемым фактором возникновения

феномена хикикомори. Субкультура хикикомори (с японского «те, которые никогда не покидают свой дом») основана на избегании с помощью Интернета «живого» общения. По И. С. Тихоцкой, «несомненно, что, так или иначе, это проявление психических отклонений» [9, с. 459]. Различные исследования называют цифры до одного миллиона человек только в Японии, что приближается к одному проценту от общего количества ее населения. Наиболее острые случаи (изоляция себя в отдельной комнате в течение более шести месяцев без систематического образования или заработка денег даже через Интернет) оцениваются министерством здравоохранения Японии в пятьдесят тысяч человек [3, с. 15–16]. Возраст старших хикикомори, которые начинали самоизоляцию, когда Интернет еще только приобретал современную привлекательность, превысил 40 лет [12].

Однако это, конечно, не чисто японское явление, а, возможно, скорее, один из вариантов, признаков (при чем мы здесь не утверждаем его – признака – неотъемлемости и вернемся к соответствующему анализу в подразделах 2.2 и 2.3) аттрактора развитой компьютеризированной культуры как целого. Так, в Великобритании их обозначают термином NEET, то есть Not in Employment, Education or Training (не привлечен к работе, учебе или тренировке). В США их называют basement dwellers (жители подвалов). Большинство хикикомори – мужского пола, что прямо наталкивает на необходимость социологических, психологических и подобных исследований проблем в проявлении маскулинности в компьютеризирующемся обществе. Тем не менее, асоциальность хикикомори не следует преувеличивать, асоциальность во внешнем «внекомпьютерном» мире они отчасти компенсируют в компьютерной виртуальной реальности; как правило, их референтные группы малозаметные, поскольку они дистантные [3, с. 12], но всё же эти группы существуют, а состоят из подобных завсегдатаев Интернета.

Распространению субкультуры хикикомори послужило, *во-первых*, виртуальное общение как заменитель «живого». Доступной является не только текстовая, но и аудио- и видео- (веб-камеры) интернет-коммуникация. В компьютерных играх распространенной является текстовая и аудиокommunikация, зачастую уходящая далеко за рамки игровой тематики.

Во-вторых, возможность дистанционного трудоустройства, которое бы совсем не предусматривало выход из дома: администрирование сайтов, программирование, перевод, редактирование и корректорская правка текстов, написание статей и других авторских текстов на основе материалов Интернет и собственного воображения, рерайтинг (лексическое и структурное изменение, пересказ нужных чужих оригинальных текстов для избежания обвинений в нарушении авторского права), рекламные интернет-акции, участие в коммерческих анкетированиях и т. д., а среди нелегальных видов заработка вспомним продажу учетных записей и подобной «собственности» в популярных

компьютерных играх за реальные деньги (хотя иногда последнее начинает приобретать легальный характер – например в Second Life, которую подробнее мы еще охарактеризуем далее). Всё это сужает круг «живого» общения.

В-третьих, уже упомянутая анонимность Интернета проявила свой амбивалентный характер: возможность создания множества alter ego (с латыни «другой/второе я») в Интернете, которые (которое) будто намеренно скрывают то, чего человеку не хватает в реальности. Первое впечатление о такой виртуальной личности, которое существенно влияет на оценку другими получаемой далее информации, задают никнейм и аватар. В никнейм (ник, прозвище в Интернете, на английском nickname) много информации не вложить, однако определенную направленность дальнейшему отношению к себе задать можно. Вот примеры реальных никнеймов из международной интернет-игры Tribal Wars (с английского «Война племен»): «Король gadomir», «Лорд Prosto», «AllahuAkbar» (с арабского «Аллах – величайший»), «Awful» (с английского «ужасный»), «lucifer777» (на английском Lucifer – «Люцифер»).

Аватара (аватар, ава) предназначена для первого знакомства с носителем никнейма и может быть как двухмерным изображением (фото, рисунком), так и коротким видеофрагментом. Часто аватары сопровождаются текстом. В контексте функций аватары интересна этимологическая информация: слово «аватара» означает в индуизме воплощение-проявление божества в форме смертного существа (не обязательно человека). Как никнеймы, так и аватары часто несут информацию, обратную реальному положению вещей не только в мелочах, это может быть, например, провозглашение другого возраста и квалификационного уровня с целью «авторитетного» участия в дискуссии.

В-четвертых, общая привлекательность интернет-досуга находится на беспрецедентно высоком уровне. Многопользовательские компьютерные игры (иногда для компьютерных игр используется термин «видеоигра») собирают геймеров (игроков) из самых отдаленных уголков земного шара. Здесь можно не только читать книги, в которых герои помещены в антураж компьютерных игр, но и давать советы авторам на специальных сайтах в процессе их написания. Тематические сайты, форумы дают возможность общения поклонникам самых разнообразных игр, у которых (поклонников) не всегда есть территориально близкие «коллеги».

В-пятых, компьютеризирующееся общество как целое с готовностью «идет навстречу» субкультуре хикикомори. Низкая рождаемость – количество стран в мире с суммарным коэффициентом рождаемости менее двух детей на одну женщину составляет около ста [13] – позволяет многим родителям (разумеется, это зависит от уровня материального благосостояния в конкретной стране) поддерживать единственного взрослого «ребенка», между прочим на довольно высоком уровне финансово, даже если тот не зарабатывает прожиточного минимума через

Интернет (или не зарабатывает вовсе). Тем более что у «ребенка» нет собственных детей. Со смертью родителей в распоряжении хикикомори может оказаться лишняя недвижимость, продажа которой облегчает продолжение старого образа жизни. Не говоря уже о таких мелочах, как службы доставки всего чего угодно домой и тому подобное.

Повсеместное распространение интерактивных форм компьютерной виртуализации (сначала это аудиовизуальные компьютерные игры, далее – более совершенные имитаторы с привлечением не только аудио- и видео-, но и тактильных, назальных, вкусовых и др. эффектов, актуализации образов из памяти пользователя, персонифицированной сублимации его инстинктов, активизации чувств, эмоций в результате прямого воздействия на мозг) может привести к тому, что они станут не менее вредными для общества, чем наркотическая зависимость. Уже сегодня термином «виртуализм» обозначается новый вид акцентуации личности: ее переориентация с реальных жизненных впечатлений и проблем на виртуальный мир, создаваемый современными информационными средствами [1, с. 257].

Еще один термин в этом контексте – интернет-зависимость. К основным признакам интернет-зависимости относят систематическое использование Интернета в течение существенно большего времени, чем предполагает субъект до подключения к сети; проблемы с самоконтролем не только в смысле ограничения времени использования Интернета, но и при выборе видов и содержания деятельности онлайн; субъект отдает предпочтение интернет-деятельности перед работой, учебой, отношениями с людьми в «основной» (Е. Е. Таратута) реальности, заботой о собственном здоровье (соблюдение режима дня, достаточная длительность сна, занятия спортом и др.); «погружение» в виртуальность как бегство от проблем, депрессии. «Интернет-зависимые люди мало того, что чаще страдают депрессиями, так еще и эти расстройства у них оказываются более серьезными, чем у прочих» [11, с. 37]. Правда, следует отметить, что под вопросом остается последовательность: интернет-зависимость ведет к депрессии или депрессия является фактором риска возникновения интернет-зависимости.

Выводы. Для многих молодых людей, в основном подростково-юношеского возраста, основной целью работы с компьютером являются именно компьютерные игры. И это понятно, ведь подростки, не получив необходимого в реальной жизни, ищут «себя» в жизни виртуальной. Нельзя точно сказать: хорошо последнее или плохо. Происходит симбиоз различных компьютерогенных и внекомпьютерогенных событий и реакций человека, что ведет к некоторым последствиям. Это могут быть как позитивные, так и негативные события. Если один «закроется в себе», станет зависимым и психически неустойчивым, хикикомори, то другой, в иных обстоятельствах, носитель иной силы воли и/или ценностных ориентаций – найдет дело «по душе» и, возможно, проложит путь в игровую индустрию,

станет ее частью (как, например, разработчик, художник или технический конструктор). Или же просто не погрузится в игровые миры настолько, чтобы они мешали активной жизнедеятельности в других областях, будет использовать конструктивный потенциал компьютерных игр, например, как фактор релаксации или инструмент обучения.

Сложно отрицать важность и значимость компьютерных технологий, так как человечество развивается и эти технологии, как и игровая индустрия в частности, стали одним из главных факторов общественной жизни. Человек должен иметь возможность решать самостоятельно, приобщиться ли ему к феномену компьютерных игр или нет. И в то же время иметь доступ к квалифицированной помощи в случае возникновения компьютерной зависимости. Если говорить о подростках, то им, как только осознающим окружающий мир, важно подсказать и помочь разобраться во всем, что происходит вокруг, включая возрастающий интерес к индустрии компьютерных игр.

Список литературы

1. Алексеева И. Ю. Проектирование субъекта в Интернет. *Этюды по социальной инженерии: От утопии к организации*. М.: УРСС, 2002. С. 254–269.
2. Анализ рынка игр в России и мире, 2014–2016 гг. Текущая ситуация, прогнозы, игроки, проекты и тенденции. *Аналитика ИКТ и digital media*. URL: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2014-2016-gg_tekuschaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917 (дата обращения: 07.12.2017).
3. Войскунский А. Е. Киберпсихология об опасностях в информационном и постинформационном обществе. *Круглый стол «Психологические аспекты информационной безопасности»*. СПб: INFOBEZ-EXPO, 2013. С. 12–16. URL: http://infobez-expo.ru/netcat_files/userfiles/17/presentation%202013/VOYSKUNSKIY.pdf (дата обращения: 07.12.2017).
4. Котлярова В. В. Источники угроз в виртуальной среде: трансформация жизненного пространства личности. *APRIORI. Серия: Гуманитарные науки*. 2015. № 6. URL: <http://apriori-journal.ru/serial/6-2015/Kotlyarova.pdf> (дата обращения: 10.12.2017).
5. Котлярова В. В., Шубина М. М., Сысоева О. Н. Молодежный экстремизм в социальных сетях: специфика и теоретическое осмысление. *Alma mater (Вестник высшей школы)*. 2016. № 5. С. 95–99.
6. Котлярова В. В., Никишин И. О. Воздействие виртуального пространства на молодежь. *Научный альманах*. 2015. № 12–3 (14). С. 193.
7. Котлярова В. В. Феномен информационного терроризма: аксиологические аспекты. *Молодой ученый*. 2015. № 14 (94). С. 622–625.
8. Полутина Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры. *Интеграция образования*. 2010. № 4. С. 94–95.
9. Тихоцкая И. С. Изменения в жизненном цикле японцев и место молодежи в современном обществе. *Orientalia et Classica. Труды Института восточных культур и античности. Выпуск XXXII. История и культура традиционной Японии 3*. М.: Наталис, 2010. С. 455–467.
10. Фомичева Ю. В., Шапкин С. А. Влияние игр на личностные особенности и саморазвитие. *Вестник Московского университета*. 2013. №3. С. 57–89.
11. Чабан О., Хаустова Е., Жабенко Е. *Депрессия*. К.: SERVIER, 2011. 120 с.
12. Hoffman M. Nonprofits in Japan help 'shut-ins' get out into the open. *The Japan Times*. Oct. 9, 2011. URL: <http://www.japantimes.co.jp/news/2011/10/09/news/nonprofits-in-japan-help-shut-ins-get-out-into-the-open/#.VWiDqlKO7xI> (дата обращения: 10.12.2017).

13. *The World Factbook*. USA: CIA, 2016. URL: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/rankorder/2127rank.html?countryName=Russia&countryCode=rs®ionCode=cas&rank=197#rs> (дата обращения: 10.12.2017).

References (transliterated)

- Alekseeva I. Yu. Proektirovanie sub"ekta v Internet [Designing a subject on the Internet]. *Etyudy po sotsial'noy inzhenerii: Ot utopii k organizatsii* [Etudes on Social Engineering: From Utopia to Organization]. Moscow: URSS, 2002. pp. 254–269.
- Analiz rynka igr v Rossii i mire, 2014–2016 gg. Tekushchaya situatsiya, prognozy, igroki, proekty i tendentsii [Analysis of the game market in Russia and the world, 2014–2016. Current situation, forecasts, players, projects and trends]. *Analitika IKT i digital media* [ICT and digital media analytics]. Available at: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2014-2016-gg-tekushchaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917 (accessed 07.12.2017).
- Voyskunskiy A. E. Kiberpsikhologiya ob opasnostyakh v informatsionnom i postinformatsionnom obshchestve [Cyber Psychology about the dangers in the information and post-informational society]. *Kruglyy stol «Psikhologicheskie aspekty informatsionnoy bezopasnosti»* [Round table "Psychological aspects of information security"]. St. Petersburg: INFOBEZ–EXPO, 2013. pp. 12–16. Available at: http://infobez-expo.ru/netcat_files/userfiles/17/presentation%202013/voyskunskiy.pdf (accessed 07.12.2017).
- Kotlyarova V. V. Istochniki ugroz v virtual'noy srede: transformatsiya zhiznennogo prostranstva lichnosti [Sources of threats in a virtual environment: transformation of a person's living space]. *APRIORI. Seria: Gumanitarnye nauki* [APRIORI. Series: The humanities.]. 2015. no. 6. Available at: <http://apriori-journal.ru/serial1/6-2015/Kotlyarova.pdf> (accessed 10.12.2017).
- Kotlyarova V. V., Shubina M. M., Sysoeva O. N. Molodezhnyy ekstremizm v sotsial'nykh setyakh: spetsifika i teoreticheskoe osmyslenie [Youth Extremism in Social Networks: Specificity and Theoretical Comprehension]. *Alma mater (Vestnik vysshey shkoly)* [Alma mater (Herald of Higher School)]. 2016, no. 5, pp. 95–99.
- Kotlyarova V. V., Nikishin I. O. Vozdeystvie virtual'nogo prostranstva na molodezh' [The impact of virtual space on youth]. *Nauchnyy al'manakh* [Scientific Almanac]. 2015, no. 12–3 (14), p. 193.
- Kotlyarova V. V. Fenomen informatsionnogo terrorizma: aksiologicheskie aspekty [The phenomenon of information terrorism: axiological aspects]. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist]. 2015, no. 14 (94), pp. 622–625.
- Polutina N. S. Aktual'nye napravleniya issledovaniy v psikhologii komp'yuternoy igry [Topical areas of research in the psychology of computer games]. *Integratsiya obrazovaniya* [Integration of education]. 2010, no. 4, pp. 94–95.
- Tikhotskaya I. S. Izmeneniya v zhiznennom tsikle yaponsev i mesto molodezhi v sovremennom obshchestve [Changes in the life cycle of the Japanese and the place of youth in modern society]. *Orientalia et Classica. Trudy Instituta vostochnykh kul'tur i antichnosti. Vypusk XXXII. Istoriya i kul'tura traditsionnoy Yaponii 3* [Orientalia et Classica. Proceedings of the Institute of Oriental Cultures and Antiquity. Release XXXII. History and culture of traditional Japan 3]. Moscow: Natalis, 2010, pp. 455–467.
- Fomicheva Yu. V., Shapkin S. A. Vliyanie igr na lichnostnye osobennosti i samorazvitiye [The influence of games on personal characteristics and self-development]. *Vestnik Moskovskogo universiteta* [Bulletin of Moscow University]. 2013, no. 3, pp. 57–89.
- Chaban O., Khaustova E., Zhabenko E. *Depressiya* [Depression]. Kyiv: SERVIER, 2011. 120 p.
- Hoffman M. Nonprofits in Japan help 'shut-ins' get out into the open. *The Japan Times*. Oct. 9, 2011. Available at: <http://www.japantimes.co.jp/news/2011/10/09/news/nonprofits-in-japan-help-shut-ins-get-out-into-the-open/#.VWiDqlKO7XI> (accessed 10.12.2017).
- The World Factbook*. USA: CIA, 2016. Available at: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/rankorder/2127rank.html?countryName=Russia&countryCode=rs®ionCode=cas&rank=197#rs> (accessed 10.12.2017).

Поступила (received) 29.03.2018

Відомості про авторів / Сведения об авторах / About the Authors

Романів Максим Михайлович (Романив Максим Михайлович, Romaniv Maxim Mikhailovich) – Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», студент; м. Харків, Україна
Дмитренко Вадим Юрійович (Дмитренко Вадим Юрієвич, Dmitrenko Vadim Yuriyevich) – Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», студент; м. Харків, Україна
Сомов Максим Андрійович (Сомов Максим Андреевич, Somov Maxim Andreyevich) – Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», студент; м. Харків, Україна
Карпенко Віталій Євгенович (Карпенко Виталий Евгеньевич, Karpenko Vitaliy Yevgenyevich) – кандидат філософських наук, доцент, Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», доцент кафедри філософії; м. Харків, Україна; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9327-4147>; e-mail: mailvyek@gmail.com